Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VARSION <NES-I-AUS>

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™

ICE CLIMBER™

ANLEITUNG

*Diese Spielpackung kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Steuerdecks verwendet werden.

© 1985 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Entertainment System Ice Climber™ Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Mutterseelenallein, nur mit einem Eishammer bewaffnet, machst du dich zum Gipfel auf! Falls es dir gelingt, das trügerische arktische Eis in allen 8 Ebenen zu durchbrechen, bist du oben. Aber Vorsicht – der Picker, die Kondore und Eisbären haben was gegen dich, und die wissen einen Haufen Tricks, wie sie deinen Vormarsch aufhalten können. 32 verschiedene Gipfel fordern dich heraus: stell dich ihnen allein oder mit einem Freund.

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

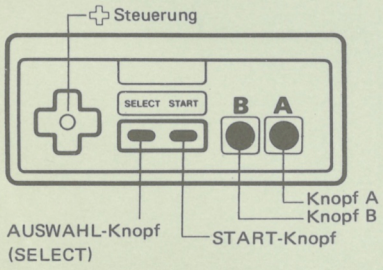
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1/Bedienung 2

Bedienung 1 – bewegt Pepe im Einzel oder im Doppel
Bedienung 2 – bewegt Nana im Doppel



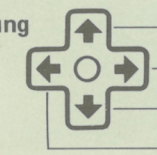
Knopf A

Wenn man diesen Knopf drückt, bricht der Hammer ein Loch durch die Reihe der Eisblöcke in der nächsthöheren Ebene; dann kann man mit dem gleichen Knopf hinaufspringen.

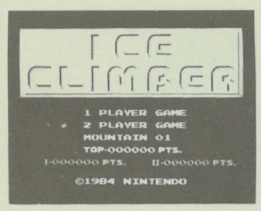
Knopf B

Wenn man diesen Knopf drückt, schlägt der Hammer in die Richtung, in die die Spielfigur schaut; so wird man die Toppies und die Picker los.

✣ Steuerung



- für die Bergwahl (auf der Auswahlliste)
- bewegt die Spielfigur nach rechts
- für die Bergwahl (auf der Auswahlliste)
- bewegt die Spielfigur nach links



AUSWAHL-Knopf (SELECT)

Mit diesem Knopf stellst du den Hammer ( ) neben die Spielart, die du haben möchtest.

START-Knopf

Drück auf diesen Knopf, wenn du das Spiel beginnen möchtest.

Pause:
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal START drücken.

*Die Anzeige "Höchste Punktzahl" (TOP SCORE) wird gelöscht, sobald das Gerät abgeschaltet wird.

3. SO WIRD GESPIELT

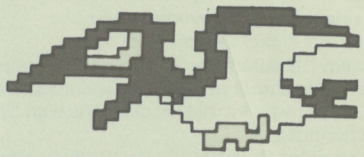
Wenn nur ein Spieler spielt, ist er Pepe. Zwei Spieler sind Pepe und Nana. Mit ihren Hämmern müssen Sie den Boden der nächsthöheren Ebene durchbrechen und hinaufspringen.

Spielfiguren

Pepe
(Bedienung 1, blau)

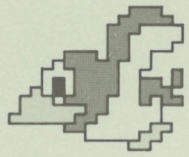
Nana
(Bedienung 2, rosa)

Toppis
- Sie bringen Eis und füllen die Löcher im Boden wieder auf.
- Wenn du mit einem Toppi zusammenstößt, verlierst du eine Figur.

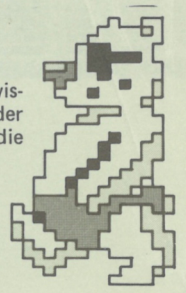


Kondor
- Spring während der Bonusrunde hoch und halte dich am Kondor fest, dann bekommst du Extrapunkte.

Picker
- Dieser Vogel fliegt immer um Pepe und Nana herum. Wenn du mit ihm zusammenstößt, verlierst du eine Figur.

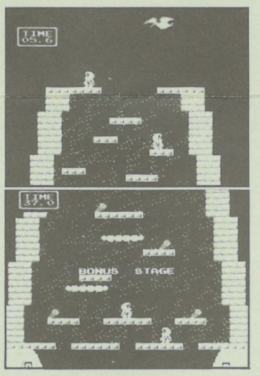


Eisbär
- Nach Ablauf einer gewissen Zeit erscheint der Eisbär und drückt die Böden nach unten.



Regeln und Hinweise

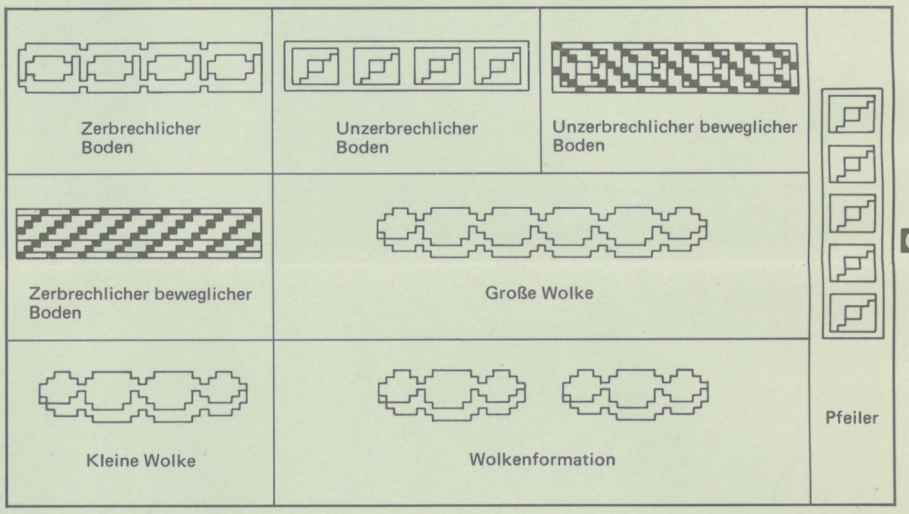
1. Sobald die Auswahlliste erscheint, kannst du mit der ✣ Steuerung die Nummer des Berges eingeben, den du besteigen möchtest. (z.B. MOUNTAIN XX)
   - Die Berge sind von 1 – 32 durchnumeriert. Du kannst jeden beliebigen auswählen, aber: je höher die Nummer, desto schwieriger der Berg.
2. Zu Beginn des Spiels trägt der Kondor eine Frucht auf den Gipfel und man kann den ganzen Berg auf einen Blick sehen.
3. Brich eine Lücke in die Eisblöcke der nächsthöheren Ebene und spring mit Knopf A durch und hinauf. Der ganze Berg wird auf diese Weise bestiegen.
   - Du brauchst gutes Timing, um die Wolken besteigen und die nächsthöheren Ebenen erreichen zu können.
   - Paß auf, welche Art von Boden du betrittst. Einige Böden brechen durch, andere nicht; wieder andere bewegen sich wie ein Fließband.
     * Lies auf jeden Fall die "Tips" in dieser Anleitung durch.
     * Wenn Pepe und Nana auf der rechten Seite aus dem Bild marschieren, kommen sie auf der linken Seite wieder herein, und umgekehrt.
4. Mit Knopf A oder B kannst du die aufdringlichen Picker und Toppies verjagen.
5. Die Toppies kommen und füllen die Lücken in den Böden mit Eis auf.
6. Nach Ablauf einer gewissen Zeit kommt der Eisbär, springt (Wumm!) auf und nieder und drückt so das Bild nach unten. Ein Spieler, der dann unten aus dem Bild verschwindet, ist verloren.
7. Wenn ein Spieler verlorengegangen ist, erscheint der nächste flackernd auf dem Schirm. Er kann erst spielen, wenn er bewegt wird.



8. In der achten Ebene leert sich der Bildschirm, und die Bonusrunde beginnt.
   - Zu Beginn des Spiels hat der Kondor eine Frucht auf dem Berggipfel abgesetzt. Hol sie und du bekommst Extrapunkte.
   - Es gibt 10 verschiedene Arten von Früchten. In der ersten Runde ist es immer eine Aubergine.
   - Wenn der Spieler am Ende einer Runde hochspringt und den Kondor zu fassen bekommt, bekommt er Bonuspunkte.
   - Die Bonusrunde ist zu Ende und die nächste Bergszene erscheint immer dann, wenn:
     (1) der Spieler hinunterfällt und kein Spieler mehr auf dem Bildschirm zu sehen ist.
     (2) der Spieler hochspringt und den Kondor packt.
     (3) Wenn die Zeit ausgelaufen ist.

Tips

- Wo die Reihe der Eisblöcke nicht so dick ist, kann man leichter Löcher schlagen.
- Die Böden und die Wolken haben nicht die gleichen Eigenschaften. Finde die Tricks heraus, damit du schneller hochklettern kannst.

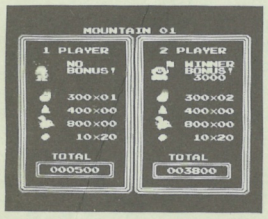


- Mit einem Maiskolben ( ) in der Bonusrunde bekommt man eine zusätzliche Spielfigur. Vergiß aber nicht, daß der Bildschirm nicht mehr als 3 Figuren anzeigt.
- Im Doppel können die 2 Spieler entweder zusammenhelfen oder gegeneinander spielen – sich gegenseitig behindern und austricksen.

Du verlierst eine Figur, wenn du:

- mit einem Toppi zusammenstößt.
- mit einem Picker zusammenstößt.
- mit dem Eis zusammenstößt, das ein Toppi bringt.
- wegen dem Eisbären aus dem Bild verschwindest.
- im Doppel so weit hinter dem anderen Spieler zurückbleibst, daß deine Figur aus dem Bild verschwindet.

*Wenn deine Spielfigur in der Bonusrunde aus dem Bild fällt, verlierst du sie nicht.



Punktergebnis

Nach jeder Bergpartie wird der Punktestand errechnet.